

DUNGEONS & DRAGONS

Tamâ Rith

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+1

12

12

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+5
<input type="radio"/> Carisma	+1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+8
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input type="radio"/> Engañar	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+7
<input type="radio"/> Interpretación	+1
<input type="radio"/> Intimidar	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+7
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+5
<input type="radio"/> Naturaleza	+6
<input type="radio"/> Percepción	+2
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input type="radio"/> Persuasión	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+7
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/>	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 +3 30
CA INICIATIVA VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 48

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d6 ÉXITOS 000 FALLOS 000
DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón Mithrandi	+2	1d6 Contundente
Espíritu construc...	0	1d8 -1FU 2 Manos

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Patente de Corso
- Canalizador Arcano
- Paquete Euridito
- Raciones: 5
- Trampa de Caza
- Kit Curandero
- Abrojos: 20
- Frasco Aceite: 10
- Aparejos de pesca
- Piezas de oro: 450
- Caballo de monta
- Antorchas: 97
- Palantir
- Eversmoking Bottle
- Medallón de pensamientos
- Poción: 3
- Daga Silex de los Stirne
- Libro de la Forja de Tekkun sobre el Galvorn
- Brazalete tekkun
- diamante
- Lingote de Galvorn: 25.000 mo aprox
- Gota de sangre cristalizada

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

Común, Reptiliano;

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Mago 8

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Jávigon

JUGADOR

21300

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Estoy convencido de que la gente siempre está tratando de robar mis secretos. Me siento horriblemente, horriblemente incómodo en situaciones sociales. Superviviente nato ante cualquier peligro.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Limpiar su honor y demostrar que no robó el Gran Libro de las Artes Nigrománticas

IDEALES

Amigos su familia, algunos jóvenes estudiantes de la Escuela de Magia y los miembros de la Compañía Dorada. Enemigos públicos: los magos que conspiraron contra él para acusarle del robo del Gran Libro

VÍNCULOS

Desconfiado, parco en palabras, sobrevivir a CUALQUIER PRECIO

DEFECTOS

Mago Nivel 8:

- Adivinación experta
- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la adivinación
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Presagio: Tira dos d20
- Recuperación arcaña
- Remplazar el libro

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Tamâ Rith

NOMBRE DEL PERSONAJE

varón de tez blanca y pelo castaño al igual que sus ojos. Lleva una larga barba y capucha para ocultar su identidad

APARIENCIA



APARIENCIA

Tamâ Rith es un joven mago y un gran erudito. Nacido en el seno de una familia de granjeros con pocos recursos, cada invierno pasó hambre, pero pronto descubrió que tenía una cierta habilidad para la magia. Pasó las pruebas de acceso a la Escuela de Magia y destacó como uno de los más brillantes estudiantes dada su profusa dedicación al estudio y conocimiento de los libros de hechizos. Acabó sus estudios como nota Cum Laude Summa y el Decano rápidamente le acogió como su discípulo, dándole sus grandes dotes para la magia y lo rápido que asimilaba nuevos conocimientos. El Decano, en contra de la Junta de magos de la Escuela ofreció a Tamâ Rith un puesto de profesor adjunto, convirtiéndose así en el mago más joven que obtenía tal logro.

Durante años fue ganándose la confianza y admiración del Decano Mustrum Ridcully gracias a su investigación en nuevos campos de la experimentación mágica, siendo ascendido con regularidad a cada vez puestos más

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Adivinación experta:** Cuando lanzas un conjuro de adivinación de nivel 2 o superior usando un espacio de conjuro, recuperas un espacio de conjuro que hayas gastado. El espacio que recuperes debe ser de un nivel inferior al del conjuro que lanzaste y no puede ser superior al nivel 5.

► **Copiar unconjuro en el libro:** Puedes añadir un conjuro a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a decifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conjuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.

► **Erudito de la adivinación:** A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de adivinación en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcános utilizando tu inteligencia. Tienes un libro de conjuros con los conjuros que conoces, excepto los trucos, que conoces de memoria. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Int + tu nivel de mago. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro (salvo trucos).

► **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tener el conjuro preparado.

► **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

► **Presagio:** Cuando finalizas un descanso prolongado, tira los dados d20 indicados y anota los resultados. Una vez por turno, puedes reemplazar cualquier tirada de ataque, salvación o habilidad hecha por ti o una criatura que puedas ver por una de estas tiradas adivinatorias. Debes declararlo antes de la tirada.
- Tira dos d20

► **Recuperación arcana:** Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro con un nivel combinado igual o menos que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres mago de nivel 4, puedes recuperar 2 niveles de conjuro.

► **Reemplazar el libro:** Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

Le debe una a Araphan de Miley
Amistad con Faredell, el bibliotecario de Castordia.
Miembro honorable
Título de Estudiante para poder acceder a la
Biblioteca, tras entregar un libro de Gilthoniel.
Posteriormente entregó 3 Tomos de la Historia de
vânglar
Aprendió de los Stirne parte de sus secretos sobre la
vida (+1 Naturaleza)
Una llave en forma serpiente encontrada cerca de
portal al mundo hadas abrió la puerta que llevaba a la
torja de Tekkun que forjaba objetos de Galvorn (una
especie de Mithil pero de oro)
Don de SALAZA 2 usos únicos (Restauración mayor)

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Tamâ Rith

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
3
000NIVEL 3
3
000NIVEL 4
2
00

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
12
PREPARADOSTRUCOS
4
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	<u>Truco Agarré electricizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).					
	<u>Truco Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).					
	<u>Truco Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
	Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.					
	<u>Truco Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
	Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.					
	<u>Truco Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que emplee tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipa el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Caída de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
	Ejige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
	Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
	Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
	Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
	Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Proyectil mágico.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
	Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estás luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo infinge 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Salto</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
	Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Sirviente invisible</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	60 pies	V, S, M
	Este conjuro crea una fuerza invisible, inconsciente e informe que realiza tareas simples bajo tus órdenes. Como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente para que se mueva hasta 15 pies e interactúe con un objeto. Puede realizar tareas simples que un sirviente humano podría hacer.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Corona de la locura</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
	Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
	Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que quedan, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Localizar objeto</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
	Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzártelos a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
	Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Círculo mágico</u>	Abjuración	1 minuto	1 hora	10 pies	V, S, M
	Creas un cilindro de 10 pies de radio y 20 de altura con runas brillantes. Eige celestiales, elementales, fatas, infernales o no muertos. Las criaturas del tipo elegido no pueden entrar en el cilindro voluntariamente por medios no mágicos y tienen desventaja en los ataques contra objetivos dentro.					

Tamâ Rith

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTILEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

3

000

NIVEL 4

2

00

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

12

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 3	<u>Patrón hipnótico</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	S, M
		Crees un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 30 pies. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
		Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de ti en la dirección que elijas. Las criaturas en la línea deben hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Respirar bajo el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
		Esteconjuro concede a diez criaturas voluntarias que puedes ver dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que termine el conjuro. Las criaturas afectadas también conservan su forma de respirar habitual.				
<input type="checkbox"/> 4	<u>Invocar autómata</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
		Invocas el espíritu de un autómata que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu constructo (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un material: arcilla, metal o piedra. La criatura se parecerá a un golem o a un modrón...				
<input type="checkbox"/> 4	<u>Polimorfar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
		Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recuperará los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.				